

ABSTRAK

Aqim Visalim. **PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA BERJALAN DI UDARA PADA SISWA KELAS X IPS 4 SMA NEGERI 6 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2015/2016.**

Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, Mei 2016.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya berjalan di udara melalui pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas X IPS 4 SMA Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X IPS 4 SMA Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016 berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 14 siswa putra dan 18 siswi putri. Sumber data berasal dari guru, siswa dan peneliti, data hasil belajar lompat jauh diperoleh melalui tes unjuk kerja, lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data kegiatan siswa di dalam mengikuti proses pembelajaran lompat jauh gaya berjalan di udara dengan pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa melalui pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya berjalan di udara. Hasil belajar tersebut meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotor dari 32 siswa hanya 9 siswa yang mencapai KKM atau 28,125% pada kondisi awal, mengalami peningkatan menjadi 65,62% atau 21 siswa yang mencapai batas tuntas pada akhir siklus I. Selanjutnya meningkat menjadi 87,50% atau 28 siswa yang mencapai batas tuntas pada akhir siklus II. Dengan demikian penelitian tindakan kelas pada siswa kelas X IPS 4 SMA Negeri 6 Surakarta dalam meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya berjalan di udara melalui

pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) ini telah berhasil meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya berjalan di udara pada siswa.

Simpulan penelitian ini adalah melalui pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya berjalan di udara pada siswa kelas X IPS 4 SMA Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016.

Kata Kunci : Lompat jauh gaya berjalan di udara, Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar.

ABSTRACT

Aqim Visalim. **THE APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TO IMPROVE THE LEARNING RESULTS OF GAIT LONG JUMP IN THE AIR AT GRADE X IPS 6 SMA NEGERI 4 SURAKARTA LESSONS YEAR 2015/2016.**

Thesis, Surakarta: Teacher Training and Education Faculty of March Surakarta University, May 2016.

The purpose of this study is to improve learning outcomes gait long jump in the air through cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) in class X IPS 4 SMAN 6 Surakarta academic year 2015/2016.

This research is a classroom action research (CAR). This study was conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, implementation, observation and reflection. The subjects were students of class X IPS 4 SMAN 6 Surakarta academic year 2015/2016 amounted to 32 students consisting of 14 boys and 18 girls daughter. Source of data derived from the teachers, students and researchers, the data learned long jump obtained through tests of performance, the observation sheet used to collect activity data of students in the learning process long jump gait in the air with learning model Cooperative type Teams Games Tournament (TGT). Mechanical analysis using descriptive analysis techniques with percentages.

These results indicate that through cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) to improve learning outcomes gait long jump in the air. The study results include affective, cognitive and psychomotor of 32 students only 9 students who achieve KKM or 28.125% of the original forest has increased to 65.62% or 21 students who reach the limit due at the end of cycle 1. Further increase to 87, 50% or 28 students who reach the limit due at the end of cycle 2. thus classroom action research in class X IPS 4 SMAN 6 Surakarta in improving learning outcomes in the long jump gait air through cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) this has succeeded in improving learning outcomes gait long jump in the air on the students.

The conclusions of this study is through a cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) to improve learning outcomes gait long jump in the air in class X IPS 4 SMAN 6 Surakarta academic year 2015/2016.

Keywords: Long Jump Walking in The Air, Cooperative Learning Model type Teams Games Tournament (TGT), Learning Outcomes.